

BAB III

METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

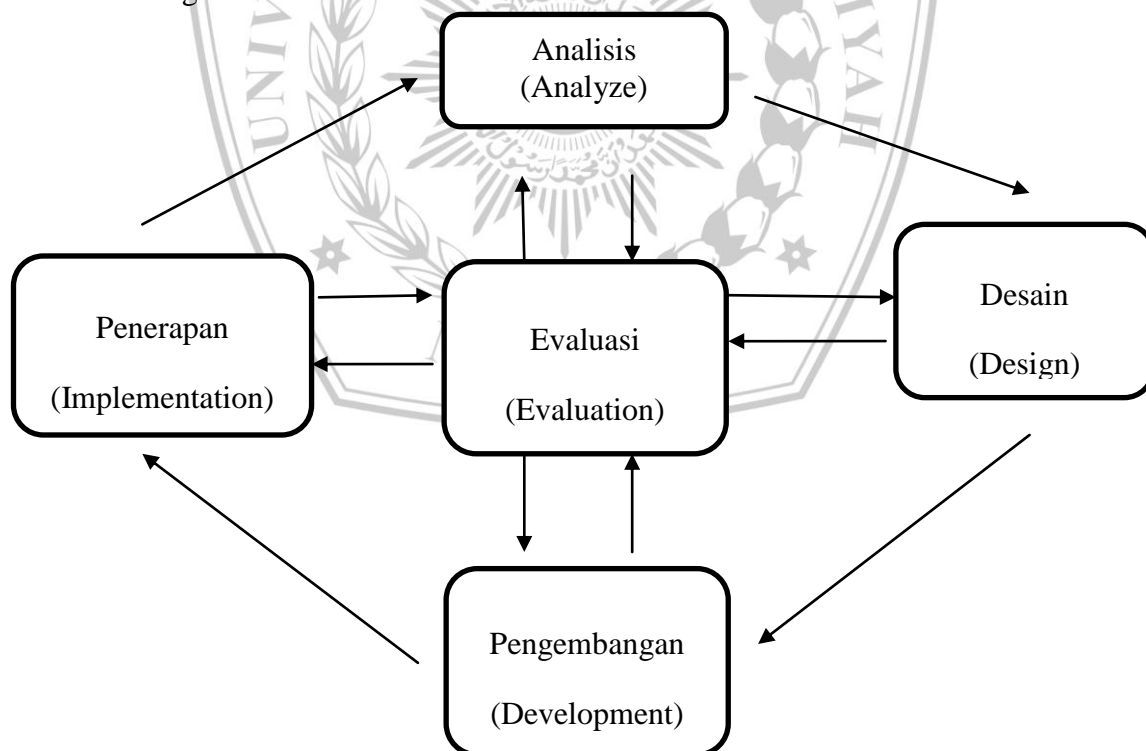
Jenis penelitian yang digunakan, yaitu jenis penelitian dan pengembangan, atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba, kemudian dilakukan revisi untuk mendapatkan produk yang memadai atau layak dipakai. Pada penelitian dan pengembangan ini, menghasilkan produk berupa media *koper keragaman* pada Tema 7 Indahnya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pembahasan secara rinci mengenai model, prosedur, tempat, waktu, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data akan dijelaskan sebagai berikut

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai usaha mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan bagi sekolah dan bukan untuk menguji teori (Gay dalam Sutarti & Irawan, 2017:4-5). Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang berjudul *koper keragaman* pada Tema 7 Indahnya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 kelas IV Sekolah Dasar.

Prosedur penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini memiliki beberapa tahapan yang terdapat dalam Tegeh

dkk (2014:42) meliputi (1) Tahap analisis (analyze), (2) Tahap perencanaan (design), (3) Tahap pengembangan (development), (4) Tahap implementasi (implementation). (5) Tahap evaluasi (evaluation). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena kelima tahapan ini merupakan tahapan yang sederhana dan terstruktur maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. Lima tahapan model pengembangan ADDIE saling berkaitan dan telah disusun secara sistematis sehingga tidak bisa diurutkan secara acak. Model ADDIE memiliki kegiatan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahapan (Tegeh dkk, 2014:41). Hal tersebut dilakukan untuk mengurangi kesalahan atau kekurangan dalam pengembangan produk media. Langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

(Tegeh dkk, 2014:42)

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan media yaitu media *koper keragaman* terdapat lima tahapan pada prosedur pengembangannya yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

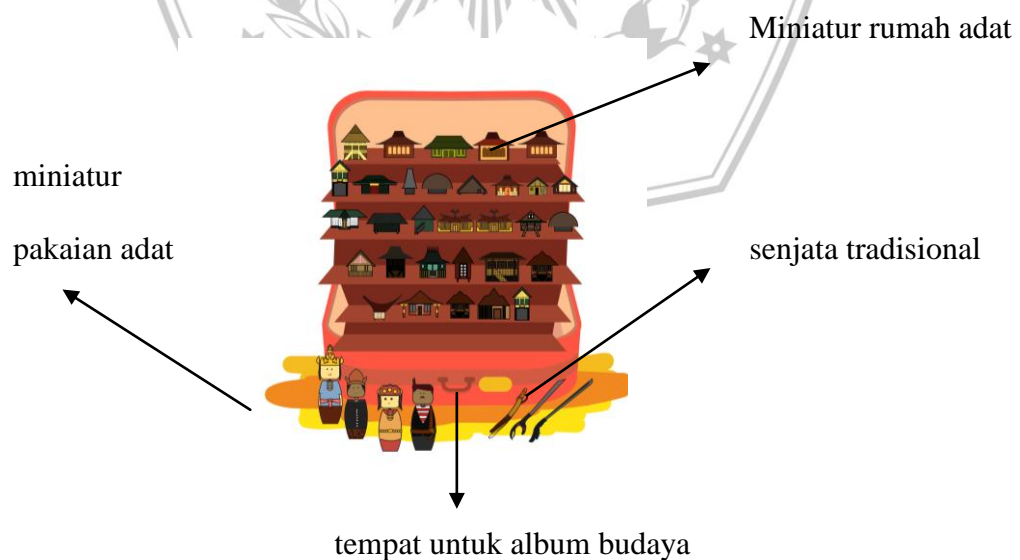
Pada tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 2 November 2018 di SDN Merjosari 2 dan tanggal 22 Januari 2019 di SDN Pujon Kidul media yang digunakan adalah media pembelajaran yang digunakan pada Tema 7 Indahya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 media yang digunakan adalah media gambar sehingga membuat siswa merasa malas belajar dan kurang diminati siswa. Peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa malas belajar karena setiap pembelajaran mereka dihadapkan dengan proses yang terkesan monoton.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada Tema 7 Indahya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3. Berdasarkan dari data observasi dan wawancara yang di peroleh, maka peneliti akan mengembangkan medi *koper keragaman* materi Tema 7 Indahya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 kelas IV Sekolah Dasar.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini desain media yang akan dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh bahwa di SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul menggunakan media yang kurang memadai.
- b. Menetapkan materi pada media pembelajaran yang akan dibuat berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan.
- c. Menetapkan kompetensi dan indikator yang akan dicapai melalui media pembelajaran.
- d. Menyusun rencana pembuatan media *koper keragaman*, membuat konsep atau prototype dari media *koper keragaman*, mendesain miniatur rumah adat, pakaian tradisional, dan senjata tradisional, membuat album budaya, mencetak sticker foto rumah adat pakaian adat, dan senjata tradisional.
- e. Menentukan seberapa perubahan tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran setelah menggunakan media *koper keragaman* yang dirancang oleh peneliti.



Gambar 3.2 Prototype



Gambar 3.3 Prototype

1. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, pengembangan media *koper keragaman* dilakukan sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan merupakan tahap produksimedia, peneliti mengubah bentuk desain ke bentuk fisik. Peneliti memproduksi media *koper keragaman* dengan mendesain rumah adat, pakaian adat, dan senjata tradisional serta membuat buku album budaya.

Media *koper keragaman* yang sudah diproduksi, akan dilakukan validasi oleh ahli media, dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebelum melakukan uji coba produk. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, digunakan sebagai revisi formatif yang digunakan untuk perbaikan pengembangan media.

2. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan di kelas IV SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul. Peneliti juga melakukan observasi saat implementasi berlangsung. Pada Uji coba lapang produk media *Koper Keragaman* dilakukan untuk mengetahui kemenarikan media *Koper Keragaman* yang dapat diketahui melalui angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas IV SDN Merjosari 2, sedangkan angket respon guru diberikan kepada guru kelas IV SDN Pujon Kidul. Angket respon siswa dan guru digunakan untuk mengetahui kemenarikan media *Koper Keragaman*.

5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan validasi para ahli dan respon siswa untuk menganalisis media pada tahap implementasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan atau tidak. Apabila media tidak memiliki kekurangan atau kelemahan maka media tidak perlu direvisi dan sudah layak untuk digunakan, tetapi apabila media masih terdapat kekurangan atau kelemahan maka media perlu adanya revisi atau penyempurnaan lagi.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Merjosari 2 yang beralamatkan di Gg. I, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144. dan SDN Pujon Kidul yang beralamatkan di Jalan Raya Pujon Kidul RT.4 RW 2 Desa Pujon Kidul.

2. Waktu Penelitian

Penelitian telah dilaksanakan pada semester genap pada materi pembelajaran tematik Tema 7 Indahnya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 kelas IV.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada setiap tahapan pengembangan terdapat teknik pengumpulan data yang mendukung tahapan pengembangan tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilakukan dua tahap, yaitu observasi pada tahap analisis dan observasi pada tahap implementasi. Observasi pada tahap analisis, dilakukan di SDN Merjosari 2 untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Observasi pada tahap ini, dilakukan peneliti dengan mengamati proses pembelajaran, sarana serta prasarana yang digunakan. Selanjutnya observasi tahap implementasi, dilakukan di SDN Pujon Kidul. Peneliti dan guru kelas IV melakukan observasi pada tahap ini, ketika pembelajaran menggunakan media koper keragaman pada Tema 7 Indahnya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini dilakukan dengan guru kelas IV SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul. Wawancara yang dilakukan yaitu mengenai media yang digunakan pada Tema 7

Indahnya keragaman di negeriku Subtema 2 Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran 3 yang digunakan guru dan siswa selama pembelajaran.

3. Angket

Angket yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket yang akan digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi dan angket respon pengguna.

a. Angket validasi

Angket validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian kevalidan dari tim ahli mengenai media yang telah dibuat. Tim ahli yang dimaksud adalah ahli media dan ahli materi. Setelah itu angket dianalisis untuk mengetahui kelayakan media *koper keragaman* serta digunakan untuk perbaikan produk guna menghasilkan produk atau media yang lebih baik.

b. Angket respon

Angket respon ditujukan pada siswa untuk mengetahui kemenarikan dan kegunaan pada media. Angket respon juga ditujukan kepada guru untuk memberikan penilaian terhadap media setelah menggunakan media. Angket respon akan diberikan setelah melaksanakan implementasi di SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul.

4. Dokumentasi

Pengumpulan data berupa dokumentasi ini dilakukan untuk melengkapi data dari hasil implementasi. Dokumentasi tersebut berupa foto yang berkaitan dengan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data pada pengembangan media *koper keragaman*. Instrumen pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Observasi

Tabel 3.1 Pedoman Observasi awal

Aspek	Indikator	No.
Kurikulum	1. Kurikulum yang digunakan	1
Kondisi sekolah	1. Sarana prasarana	2
Pembelajaran	1. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran 2. Kendala dalam proses pembelajaran 3. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran	3, 4, 5
Penggunaan media pembelajaran	1. Media pembelajaran yang digunakan	6

Setelah melakukan observasi awal untuk mendapatkan data mengenai masalah tentang media pembelajaran yang digunakan, selanjutnya dilakukan observasi lanjutan yang dilakukan pada uji coba produk. Pedoman observasi digunakan oleh peneliti sebagai evaluasi untuk mengembangkan media, pedoman observasi lanjutan ini digunakan pada saat uji coba produk untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan.

Tabel 3.2 Pedoman Observasi Saat Implementasi

Aspek	Indikator	No.
Pembelajaran	1. Media <i>Koper keragaman</i> membantu pemahaman materi 2. Media <i>Koper keragaman</i> membantu pencapaian tujuan pembelajaran	1, 2

Aspek	Indikator	No.
Metode pembelajaran	1. Menggunakan metode pembelajaran yang berfariasi	3
Penggunaan media pembelajaran	1. Siswa menjadi aktif dalam pembelajaran ketika menggunakan media <i>Koper keragaman</i> 2. Media <i>Koper keragaman</i> bersifat tahan lama 3. Media <i>Koper keragaman</i> praktis digunakan 4. Media <i>Koper keragaman</i> dapat digunakan oleh semua siswa 5. Guru mampu menjelaskan materi pada Tema 7 Indahnya keragaman di negeriku Subtema Indahnya keragaman budaya negeriku pembelajaran ³ menggunakan media <i>Koper keragaman</i> .	4, 5, 6, 7, 8
Respon siswa terhadap media	1. Perasaan siswa senang ketika menggunakan media <i>Koper keragaman</i> 2. Siswa antusias ketika menggunakan media <i>Koper keragaman</i>	9, 10

1. Pedoman Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data tentang pentingnya pengembangan media *koper keragaman* di SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dimana pedoman wawancara yang digunakan berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Berikut ini pedoman wawancara yang dibuat untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran serta penggunaan media.

Tabel 3.3 Pedoman Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Guru kelas IV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran disekolah SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul apa sudah menggunakan kurikulum 2013? 2. Pada pembelajaran tematik apa sudah menggunakan media pembelajaran dan media apa saja yang sudah digunakan ? 3. Apakah dengan media tersebut pembelajaran sudah efektif? 4. Pada materi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 media apa yang digunakan ? 5. Apakah semua siswa sudah mendapatkan LKS dan buku tematik ? 6. Pembelajaran dengan menggunakan media LKS dan buku tematik apa sudah efektif bagi siswa? 7. Apakah dengan menggunakan media LKS dan buku tematik sudah membuat siswa memahami materi pembelajaran ? 8. Metode pembelajaran apa yang digunakan pada materi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 ? 9. Jika peneliti mngembangkan media pembelajaran <i>koper keragaman</i> apakah dibutuhkan ?

3. Pedoman Angket

Lembar angket digunakan oleh peneliti untuk diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajara dan siswa. Anget yang digunakan peneliti terdiri dari dua, yaitu angket validasi serta angket siswa untuk mengidentifikasi kelayakan media. Adapun lembar angket yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut:

a. Angket Validasi

Angket validasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan isi atau materi pelajaran, ketepatan desain dan kemenarikan media yang dikembangkan.

Tabel 3.4 Kriteria Validator

No	Bidang keahlian	Kriteria	Subjek Uji Coba Ahli
1	Validator ahli media pembelajaran	1. Memiliki keterampilan di bidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan 3. Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun	Subjek I
2	Validator ahli materi	1. Memiliki kemampuan dan pengetahuan di bidang pembelajaran tematik 2. Tingkat akademik minimal S-2 pendidikan	Subjek II
	Validator ahli pembelajaran guru kelas IV SDN Mojolangu 5 Malang dan SDN Merjosari 2)	1. Memiliki kemampuan dibidang pembelajaran 2. Tingkat akademik minimal S-1 pendidikan	Subjek III
	Responden	1. Siswa kelas IV SDN Merjosari 2 dan SDN Pujon Kidul	Subjek IV

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Tampilan media	1. Kombinasi warna pada media bervariasi 2. Ukuran media 90 cm x 90 cm tinggi 14 cm 3. Media <i>koper keragaman</i> dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 3 4. Media jelas dan mudah dipahami 5. Tampilan media menarik (dilihat dari tampilan atau desain media) 6. Media tahan lama dan tidak mudah rusak(media terbuat dari kayu yang dilapisi pernis) 7. Media mudah dibawa dan terdapat pegangan untuk memindahkan	1,2,3,4,5,6,7
2	Media dalam pembelajaran	1. Media koper keragaman sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada KD : Bahasa Indonesia (3.7 dan 4.7), IPS (3.2 dan 4.2), PPKn (1.4, 2.4, 3.4 dan 4.4) 2. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa (dilihat dari tampilan atau desain media)	8, 9

3	Keterlibatan siswa dalam menggunakan media	1. Media dapat digunakan oleh guru dan siswa	10
---	--	--	----

Tabel 3.6 kisi – kisi validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Pembelajaran	1. Kemudahan siswa untuk belajar secara mandiri karena media yang digunakan adalah media sebagai pemahaman siswa 2. Pemberian soal latihan 3. Kejelasan tujuan pembelajaran	1,2,3,
2	Kurikulum	1. Media relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa 2. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4,5
3	Isi materi	1. Materi yang disajikan dalam media <i>koper keragaman</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar 2. Materi yang disajikan dalam media <i>koper keragaman</i> sesuai dengan Indikator Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran dengan KD: Bahasa Indonesia (3.7 dan 4.7), IPS (3.2 dan 4.2), PPKn (1.4, 2.4, 3.4 dan 4.4) 3. Materi berisi konsep yang benar (mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn saling berkaitan)	6,7 ,8

b. Angket Respon

Angket respon atau angket pengguna diberikan oleh siswa dan diisi setelah uji coba media *Koper keragaman*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Tabel 3.7 kisi – kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
1	Tampilan Media	1. Bentuk dan ukuran media <i>Koper keragaman</i> jelas, tidak terlalu kecil dengan ukuran (60 cm x 70 cm dan tinggi 14 cm) 2. Tampilan media <i>koper keragaman</i> menarik dilihat dari warna dan desain media	1,2
2	Penggunaan media oleh siswa	1. Media <i>koper keragaman</i> sesuai dengan materi yang dipelajari 2. Miniatur <i>keragaman budaya</i> yang	3,4,5,6

No	Aspek	Indikator	Nomer pertanyaan
		ada pada media <i>koper keragaman</i> jelas	
		3. Media <i>koper keragaman</i> dapat digunakan dengan mudah	
		4. Petunjuk penggunaan media <i>koper keragaman</i> jelas	
3	Reaksi pengguna	1. Siswa tertarik dan ingin belajar menggunakan media <i>koper keragaman</i> dilihat dari tampilan atau desain media	7

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 3.8 kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Peranyaan
1	Kemudahan	1. Media mudah diaplikasikan 2. Petunjuk penggunaan mudah dipahami 3. Kemudahan soal evaluasi	1,2,3
2	Keamanan Media	1. Media aman digunakan	4
3	Materi	1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran 3. Materi kontekstual	5,6,7
4	Penggunaan Media	1. Membantu guru dalam pembelajaran 2. Media <i>box sipensia</i> dapat digunakan oleh guru dan siswa	8,9

Sumber: Olahan Peneliti

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis data kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, observasi serta tanggapan maupun kritik dan saran dari validator yang dapat digunakan untuk perbaikan atau revisi produk

pengembangan media *Koper keragaman*. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif yang digunakan:

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan media *koper keragaman*. Hasil pengembangan media *koper keragaman* dapat dilihat dari hasil observasi, wawancara, dan saran validator.

b. Reduksi Data

Tahap reduksi data dilakukan dengan cara mereduksi atau merangkum data yang sudah terkumpul dan hanya mengambil hal-hal yang penting saja Penyajian Data

c. Pada penyajian data

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat dan penjelasan deskriptif. Penjelasan deskriptif yaitu mendiskripsikan penggunaan media *koper kergaman* dalam proses pembelajaran beserta faktor penghambat, pendukung, dan kesulitan pada saat proses pembelajaran.

d. Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan bahwa dari data yang diperoleh merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitaif digunakan untuk mengetahui kelayakan media *koper keragaman*, diperoleh dari analisis data angket validasi dan angket respon siswa.

a. Analisis Data Angket Validasi Media Koper Keragaman

Pengembangan media *koper keragaman* melalui validasi dalam menguji kelayakan media serta di sesuaikan dengan materi berdasarkan Kompetensi Inti

dan Kompetensi Dasar. Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variable yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variable. Skala likert terdiri dari 4 kategori sebagai berikut :

Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju/ selalu/ sangat positif / sangat baik /sangat layak/sangat sesuai/sangat paham/sangat menarik/ sangat bermanfaat
2	Skor 3	Setuju/sering/positif/baik/layak/sesuai/paham/menarik/bermanfaat
3	Skor 2	Ragu – ragu/kadang – kadang/netral/kurang layak/Kurang baik/kurang sesuai/kurang paham/kurang menarik/kurang bermanfaat
4	Skor 1	Tidak setuju/ tidak pernah/negatif/tidak layak/tidak sesuai/tidak paham/tidak menarik/tidak bermanfaat

(Sugiyono, 2017:135dengan modifikasi peneliti)

Menurut Indarti (dalam Fristoni.2013:5) presentase validasi para ahli rata – rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus :

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Perolehan presentase respon siswa (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

f = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.10 Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	75,01%-100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	50,01%-75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	25,01%-50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	00,00%-25,00%	Sangat Tidak Baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Akbar & Sriwijaya (dalam Asmaroini, 2015 : 44) dalam modifikasi peneliti)

b. Analisis Data Angket Respon

Data angket respon dianalisis menggunakan data kuantitatif dengan cara menguji respon siswa dan guru terhadap media *Koper keragaman* yang dikembangkan dengan menggunakan skala Guttman. Pada skala Guttman hanya ada dua interval yaitu:

Tabel 3.11 Kategori Penilaian Skala Guttman

No.	Skor	Keterangan
1.	1	Setuju/ya/pernah
2.	0	Tidak setuju/tidak/tidakpernah

(Sugiyono, 2017: 139)

Menurut Indarti (dalam Fristoni, 2013:5) presentase angket respon siswa dan guru rata-rata setiap komponen dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan presentase respon siswa (hasil dibulatkan)

f = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 3.12 Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian

No.	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	75,01% - 100,00%	Sangat Baik	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	50,01% - 75,00%	Baik	Cukup valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	25,01% - 50,00%	Tidak Baik	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	00,00% - 25,00%	Sangat Tidak Baik	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

(Akbar & Sriwijaya (dalam Asmaroini, 2015 : 44) dalam modifikasi penelitian)

